

科目名	e-sports研究1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	坂口 時次
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	平成20年3月～ 学校法人コミュニケーションアート大阪アニメーションスクール専門学校 教職員 平成30年6月～ 学校法人滋慶学園 東京アニメ・声優専門学校 教職員						
授業の学習 内容	e-sportsのさまざまな分野で必要となる基本的な知識を整理し、専門的な知識・技能を習得する基盤を形成します。授業では、e-sportsの最新動向を取り上げて分析するほか、以下のトピックを取り上げて解説します。e-sportsの定義、e-sportsの歴史、e-sports業界の構造、e-sportsメディア、e-sports選手の素養(身体・精神・テクニック)e-sports選手のトレーニング、e-sportsビジネスモデル、e-sportsイベントの企画・運営 など 業界の動向や授業の進み具合によって、トピックを入れ替えたり、取り上げる順番が前後する場合があります。						
到達目標	滋慶学園グループの教育理念(人間教育・実学教育・国際教育)に基づいて、将来国内外のe-sports界の第一線で、ゲーマー、ストリーマー、マネージャー、イベントスタッフ、MC・キャスターなどとして活躍するために必要な基礎的知識を獲得・整理し、職業に対する考え方を身に付け、みずから判断し行動する実践力を身に付けます。専門的な知識や技能を習得する基礎・発展・応用の三段階のうち、第一年次は「基礎」の課程に該当します。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す等の態度)10% + レポートの評価40% とします。レポートは、正しい日本語か、正確な内容か、自分の考察や意見をを論述しているかなど、レポートとしての完成度で評価します。なお、レポートは授業中に出題し、授業時に回収する予定です。出題と同時にレポートの書き方も説明します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	(前期の授業のガイダンス)講師・学生の自己紹介と前期の授業の進め方について説明します。	レポート
2		演習	(e-sportsの定義)e-sportsとは何か、どのような特徴をもったスポーツなのか考えます。	レポート
3		演習	(e-sportsの国内外の動向)近年のe-sportsの動向を整理・分析して、その方向性を考えます。	レポート
4		演習	(e-sportsのプロの定義)プロゲーマーの「プロ」とは何か、さまざまな角度から考えます。	レポート
5		演習	(e-sportsの歴史①)e-sportsはいつ、どこで、どのように始まったのか整理し、その問題点を考えます。	レポート
6		演習	(e-sportsの歴史②)e-sportsはどのように発展して来たのか整理し、その問題点を考えます。	レポート
7		演習	(e-sportsプレイヤーの素養①)e-sportsプレイヤーに求められる素養について考えます。	レポート
8		演習	(e-sportsプレイヤーの素養②)e-sportsプレイヤーになるためにはどうすればよいか考えます。	レポート
9		演習	(e-sportsイベントスタッフの素養①)よいe-sportsイベントとはどのようなイベントか考えます。	レポート
10		演習	(e-sportsイベントスタッフの素養②)e-sportsイベントの企画・運営と契約についての実務を解説します。	レポート
11		演習	(e-sportsメディア)e-sportsメディアの種類と特徴について整理して、その課題を考えます。	レポート
12		演習	(e-sportsビジネスの構造①)e-sports業界の構造を俯瞰して、どのようなビジネスチャンスがあるか考えます。	レポート
13		演習	(e-sportsビジネスの構造②)e-sportsビジネスの特徴を整理し、その課題について考えます。	レポート
14		演習	(e-sportsの法的・経済的課題)e-sportsをめぐる法的な課題や経済的な課題について整理し、その解決方法を考えます。	レポート
15		演習	(前期の授業のまとめ)前期の授業のまとめを行います。	レポート
準備学習 時間外学習			授業の予習・復習の必要はありません。ただし、受講生が日々接するe-sportsに関するニュースとそれに対する感想、e-sportsの取り組みに関するアイデアや自分の進路について考えたことなどがあれば、何でもノートに書き留めておいてください。	
【使用教科書・教材・参考書】				
教科書は使用しません。参考書は授業中に適宜提示します。また、必要に応じて資料を配付します。 受講生は筆記用具とノート(形式自由)を必ず持参してください。ノートのサイズや罫線の有無は自由です。授業では、パワーポイントやホワイトボードを用います。ノートには板書を書き取り、配付物を貼り付けてください(「準備学習・時間外学習」の項目参照)。				

科目名	e-sports研究1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	坂口 時次
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	平成20年3月～ 学校法人コミュニケーションアート大阪アニメーションスクール専門学校 教職員 平成30年6月～ 学校法人滋慶学園 東京アニメ・声優専門学校 教職員						
授業の学習 内容	e-sportsのさまざまな分野で必要となる基本的な知識を整理し、専門的な知識・技能を習得する基盤を形成します。授業では、e-sportsの最新動向を取り上げて分析するほか、以下のトピックを取り上げて解説します。e-sportsの定義、e-sportsの歴史、e-sports業界の構造、e-sportsメディア、e-sports選手の素養(身体・精神・テクニック)e-sports選手のトレーニング、e-sportsビジネスモデル、e-sportsイベントの企画・運営 など 業界の動向や授業の進み具合によって、トピックを入れ替えたり、取り上げる順番が前後する場合があります。						
到達目標	滋慶学園グループの教育理念(人間教育・実学教育・国際教育)に基づいて、将来国内外のe-sports界の第一線で、ゲーマー、ストリーマー、マネージャー、イベントスタッフ、MC・キャスターなどとして活躍するために必要な基礎的知識を獲得・整理し、職業に対する考え方を身に付け、みずから判断し行動する実践力を身に付けます。専門的な知識や技能を習得する基礎・発展・応用の三段階のうち、第一年次は「基礎」の課程に該当します。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す等の態度)10% + レポートの評価40% とします。レポートは、正しい日本語か、正確な内容か、自分の考察や意見をを論述しているかなど、レポートとしての完成度で評価します。なお、レポートは授業中に出題し、授業時に回収する予定です。出題と同時にレポートの書き方も説明します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	(ガイダンス)後期の授業の進め方を説明します。	レポート
2		演習	(海外実学研修の振り返り①)海外実学研修の成果を整理して、全学生が共有します。	レポート
3		演習	(e-sportsの歴史①)e-sportsはいつ、どこで、どのように始まったのか整理し、その問題点を考えます。	レポート
4		演習	(海外実学研修の振り返り②)海外実学研修の成果を整理して、全学生が共有します。	レポート
5		演習	(e-sportsの歴史②)e-sportsはどのように発展して来たのか整理し、その問題点を考えます。	レポート
6		演習	(海外実学研修の振り返り③)海外実学研修の成果を整理して、全学生が共有します。	レポート
7		演習	(e-sportsプレイヤーの素養①)e-sportsプレイヤーに求められる素養について考えます。	レポート
8		演習	(海外実学研修の振り返り④)海外実学研修の成果を整理して、全学生が共有します。	レポート
9		演習	(e-sportsプレイヤーの素養②)e-sportsプレイヤーになるためにはどうすればよいか考えます。	レポート
10		演習	(海外実学研修の振り返り⑤)海外実学研修の成果を整理して、全学生が共有します。	レポート
11		演習	(e-sportsビジネスの構造①)e-sports業界の構造を俯瞰して、どのようなビジネスチャンスがあるか考えます。	レポート
12		演習	(e-sportsビジネスの構造②)e-sportsビジネスの特徴と課題について考えます。また、後期レポートの課題を出題します。	レポート
13		演習	(e-sports実況)e-sports実況の実態を整理して、その社会的・経済的な意義と役割を考えます。	レポート
14		演習	(e-sports実況)e-sports実況の実態を整理して、その社会的・経済的な意義と役割を考えます。	レポート
15		演習	(年間のまとめ)前期・後期の授業のまとめを行います。また、後期レポートを回収します。	レポート
準備学習 時間外学習			授業の予習・復習の必要はありません。ただし、受講生が日々接するe-sportsに関するニュースとそれに対する感想、e-sportsの取り組みに関するアイデアや自分の進路について考えたことなどがあれば、何でもノートに書き留めておいてください。	
【使用教科書・教材・参考書】				
教科書は使用しません。参考書は授業中に適宜提示します。また、必要に応じて資料を配付します。 受講生は筆記用具とノート(形式自由)を必ず持参してください。ノートのサイズや罫線の有無は自由です。授業では、パワーポイントやホワイトボードを用います。ノートには板書を書き取り、配付物を貼り付けてください(「準備学習・時間外学習」の項目参照)。				

科目名	ヴォーカル基礎1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	遠藤 有子
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	国立音楽大学器楽科ピアノ専攻卒業。西尾悠美子、小島満里、各氏に師事。都立府中西高校在学中より、NHK学校音楽コンクール、全日本合唱コンクール、各全国大会にピアノ伴奏者として出場。東京、神奈川を中心に合唱団のピアニストを務めるほか、ピアノの後進の指導に当たる。全日本演奏連盟会員。音楽教室にてヴォーカルを担当。2012年ピアニストとしてウィーン学友協会(黄金ホール)にて邦人作曲家個展「湯山昭のタベ」に出演。現在、フリーランスとしてピアニスト、合唱の指導にあたる。						
授業の学習内容	①前半40分「ソルフェージュ」授業→楽譜を見てドレミで歌ったり、リズム打ったりすることで、楽譜を読む能力を身に付ける。 ②後半40分「歌唱」授業→いろいろなジャンルの曲を使って、その曲に合った発声、表現力、練習方法を学ぶ。いろいろな発声練習の中で、身体の使い方などを学び、高音や低音がより出しやすくなるよう、練習を積み重ねる。						
到達目標	①今、声優も主題歌を歌う時代であるので、仕事先で楽譜を渡された時に、初見で歌えるように読譜力をつける。 ソルフェージュ力(=楽譜を読む事を中心とした基礎訓練)を身に付け、簡単な作詞作曲ができるようにする。(音符を五線に書けるようにする。) ②歌唱力の向上・発声練習を通して声域を広げる。・自分の声質を知り、楽に、より豊かに響くような声にする・自分のオリジナリティを出せる表現力						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	①リズム(4分音符、4分休符) ②導入(歌の心構え、秘策について) 喉の脱力、喉を開けた母音練習を通して筋肉を活性化し、声に響きを持たせるようにする	レポート
2		演習	①リズム(2分音符、2分休符)・五線について(線と間、大譜表の書き方) ②副鼻腔共鳴を学び、声量アップと豊かな響きで歌えるようにする☆歌「心の旋律」(混声3部)	レポート
3		演習	①リズム(全音符、全休符)・ト音記号のドレミ読み書き ②副鼻腔共鳴を学び、声量アップと豊かな響きで歌えるようにする☆歌「心の旋律」	レポート
4		演習	①リズム(8分音符、8分休符)・ト音記号のドレミ読み書き ②高音、低音のトレーニングで、今の段階での声域を確認する。☆歌「心の旋律」	レポート
5		演習	①リズム(16分音符、16分休符)・ト音記号のドレミ読み書き ②高音、低音のトレーニングで、今の段階での声域を確認する。☆歌「さびしいカシの木」(独唱)	レポート
6		演習	①ト音記号での作詞作曲(記譜) ②楽曲分析をして、歌の聴かせどころについて考える(メリハリをつけて歌えるようにする)☆歌「さびしいカシの木」	レポート
7		演習	①リズム(付点リズム)・ヘ音記号のドレミ読み書き ②喉のポジションや響く場所をコントロールしてポップス発声で歌えるようにする☆歌「君の知らない物語」(同声ハモリ)	レポート
8		演習	①リズム(スキップリズム)・ヘ音記号のドレミ読み書き ②喉のポジションや響く場所をコントロールしてポップス発声で歌えるようにする☆歌「君の知らない物語」	レポート
9		演習	①リズム(ソフコペーンソリズム)・ヘ音記号のドレミ読み書き②ダイナミクスについて学ぶ。ppからffまで6段階歌い分けられるようにする。☆歌「君の知らない物語」「桜の雨」(独唱)	レポート
10		演習	①ヘ音記号での作詞作曲(記譜) ②ダイナミクスについて学ぶ。crescend decrescendが表現できるようにする。☆歌「君の知らない物語」「桜の雨」	レポート
11		演習	①リズム(復習、応用)・ト音記号ヘ音記号での新曲視唱 ②今までの復習と補足☆「心の旋律」「さびしいカシの木」「君の知らない物語」「桜の雨」	レポート
12		演習	ソルフェージュ(リズム手打ち)試験&筆記試験	レポート
13		演習	実技試験① 独唱「さびしいカシの木」	レポート
14		演習	実技試験② 混声3部「心の旋律」1人1パート、3人で歌う	レポート
15		演習	前期授業の補足とまとめ	レポート
準備学習 時間外学習			ストレッチや筋トレを行い、歌唱準備を整える	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ヴォーカル基礎Ⅰ(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	遠藤 有子
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	国立音楽大学器楽科ピアノ専攻卒業。西尾悠美子、小島満里、各氏に師事。都立府中西高校在学中より、NHK学校音楽コンクール、全日本合唱コンクール、各全国大会にピアノ伴奏者として出場。東京、神奈川を中心に合唱団のピアニストを務めるほか、ピアノの後進の指導に当たる。全日本演奏連盟会員。音楽教室にてヴォーカルを担当。2012年ピアニストとしてウィーン学友協会(黄金ホール)にて邦人作曲家個展「湯山昭のタベ」に出演。現在、フリーランスとしてピアニスト、合唱の指導にあたる。						
授業の学習内容	①前半40分「ソルフェージュ」授業→楽譜を見てドレミで歌ったり、リズム打ったりすることで、楽譜を読む能力を身に付ける。 ②後半40分「歌唱」授業→いろいろなジャンルの曲を使って、その曲に合った発声、表現力、練習方法を学ぶ。いろいろな発声練習の中で、身体の使い方などを学び、高音や低音がより出しやすくなるよう、練習を積み重ねる。						
到達目標	①今、声優も主題歌を歌う時代であるので、仕事先で楽譜を渡された時に、初見で歌えるように読譜力をつける。 ソルフェージュ力(=楽譜を読む事を中心とした基礎訓練)を身に付け、簡単な作詞作曲ができるようにする。(音符を五線に書けるようにする。) ②歌唱力の向上・発声練習を通して声域を広げる。・自分の声質を知り、楽に、より豊かに響くような声にする・自分のオリジナリティを出せる表現力						
評価方法基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	☆ト音記号のドレミの読み書きができるようになる:◎アーティキュレーションについて(スタッカートの歌い分けができるようになる。)	レポート
2		演習	☆ヘ音記号のドレミの読み書きができるようになる:◎アーティキュレーションについて(レガートの歌い分けができるようになる。)	レポート
3		演習	☆大譜表でのドレミの読み書きができるようになる:◎アーティキュレーションについて(テヌートの歌い分けができるようになる。)	レポート
4		演習	☆大譜表でのドレミの読み書きができるようになる:◎声域を広げるトレーニング(自分の声域をチェックし、高音低音域をさらに上げられるようになる)	レポート
5		演習	☆新曲視唱ができるようになる①:◎声域を広げるトレーニング(自分の声域をチェックし、高音低音域をさらに上げられるようになる)	レポート
6		演習	☆新曲視唱ができるようになる②:◎ポップスの発声で、歌う事ができる。	レポート
7		演習	☆新曲視唱ができるようになる②:◎ポップスの発声で、歌う事ができる。	レポート
8		演習	☆メロディー譜がかけられるようになる①:◎ポップスの発声で、歌う事ができる。	レポート
9		演習	☆メロディー譜がかけられるようになる②:◎ハモリのトレーニング(基本の3度ハモリが歌えるようになる)	レポート
10		演習	☆簡単な作詞作曲ができるようになる①:◎ハモリのトレーニング(基本の3度に加えて、4度、5度ハモリが歌えるようになる)	レポート
11		演習	☆簡単な作詞作曲ができるようになる②:◎的確に歌を評価するための方法(指導者がチェックする大まかなポイントを知り、自分の歌を録音して客観的に判断することができるようになる)	レポート
12		演習	筆記試験	レポート
13		演習	実技試験(独唱)	レポート
14		演習	実技試験(同声ハモリ、男女デュエット)	レポート
15		演習	1年間のまとめ	レポート
準備学習 時間外学習			ストレッチや筋トレを行い、歌唱準備を整える	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ストリーマー実践1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	滝口律子
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	1998年～2005年、劇団四季に所属し、ミュージカルを中心とした数々の舞台に出演。 退団後はライブ、コンサート、各種イベントなどに出演。後進の育成にも力を注いでいる。						
授業の学習 内容	ストリーマーやYouTuberは近年注目されてきた職業です。一見活動は配信と動画投稿だけに見えますが、実はそうではありません。企業とのメール、打ち合わせ、普段のSNSでの交流、各種プロフィール画像の作成等必要なスキルが沢山あります。eSportsの分野でプロ選手を目指そうとする場合でも、ストリーマーやYouTuberとほぼ同じ活動を平行して行わなければ生き残ることは難しいでしょう。本授業では、「ストリーマーとはなにか」「どんな配信サイトがあるの?」といった初歩的な部分から「PhotoShopを使ったサムネイル画像作成方法」まで細かく授業を行います。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・日本に存在する様々な配信サイトの違いを熟知し、ストリーマーやYouTuberは普段どのようなことを考えて活動しているのかが理解できる。 ・自分の配信を編集し、サムネイルを作成し動画として保存することができる。 ・普段のSNSでの発言に対して意識することができる。 ・企業とのメールでのやり取りの方法がわかる。 						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	ストリーマーって普段どんなことしているの?	レポート
2		演習	配信サイト Twitch OpenRec YouTube の違いとは何か! 配信者のタイプって何?	レポート
3		演習	Twitterってどんな風に呟けばいいの? リツイートは●●●だけにしろ!	レポート
4		演習	配信を始めたいなら機材はこう選ぼう! お勧めのマイクはこれだ	レポート
5		演習	Twitch、YouTubeでの配信を始めよう 実際のアカウント解説から細かく解説	レポート
6		演習	OBSやXSPLITの画面割り振りは本当に大事だよって話 アラート設定方法	レポート
7		演習	1～6回目の授業のおさらい ブランディングってなに?の話	レポート
8		演習	この書き方ってYouTubeっぽいでしょ?思わずクリックしたくなるYouTube動画の作り方解説	レポート
9		演習	Twitchのダイジェストやクリップは最高の動画素材な件について	レポート
10		演習	PhotoShopやAviUtlでサムネイルをがっつり作ろう	レポート
11		演習	動画編集はこうしよう。AVIUTLでの動画編集はもう古い!?	レポート
12		演習	企業とのメール交換や打ち合わせは非常に大事! 今後を生き抜く方法	レポート
13		演習	結局配信や動画で人気を付けるにはどうすればいいのか。	レポート
14		演習	今までのおさらい。もう一度聞きたいところ等あれば。	レポート
15		演習	今までのおさらい。もう一度聞きたいところ等あれば。	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ストリーマー実践1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	滝口律子
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	1998年～2005年、劇団四季に所属し、ミュージカルを中心とした数々の舞台に出演。退団後はライブ、コンサート、各種イベントなどに出演。後進の育成にも力を注いでいる。						
授業の学習 内容	ストリーマーやYouTuberは近年注目されてきた職業です。一見活動は配信と動画投稿だけに見えますが、実はそうではありません。企業とのメール、打ち合わせ、普段のSNSでの交流、各種プロフィール画像の作成等必要なスキルが沢山あります。eSportsの分野でプロ選手を目指そうとする場合でも、ストリーマーやYouTuberとほぼ同じ活動を平行して行わなければ生き残ることは難しいでしょう。本授業では、「ストリーマーとはなにか」「どんな配信サイトがあるの?」といった初歩的な部分から「PhotoShopを使ったサムネイル画像作成方法」まで細かく授業を行います。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・日本に存在する様々な配信サイトの違いを熟知し、ストリーマーやYouTuberは普段どのようなことを考えて活動しているのかが理解できる。 ・自分の配信を編集し、サムネイルを作成し動画として保存することができる。 ・普段のSNSでの発言に対して意識することができる。 ・企業とのメールでのやり取りの方法がわかる。 						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	配信と動画と生放送の関係性	レポート
2		演習	個性的な生放送をするにはどうするか	レポート
3		演習	ダメなツイッターと良いツイッター SNSでの活動について	レポート
4		演習	概要欄やプロフィールをキチンに編集しよう	レポート
5		演習	ファンの種類とアンチへの対応方法	レポート
6		演習	実況動画の動画編集をするにはどうすればいいのか	レポート
7		演習	企画配信のあり方	レポート
8		演習	生配信実技	レポート
9		演習	動画投稿実技	レポート
10		演習	SNS改善実技	レポート
11		演習	グループ実況のコツ	レポート
12		演習	配信を長期的に続けるためには①	レポート
13		演習	配信を長期的に続けるためには②	レポート
14		演習	全員の配信内容や授業への理解を確認する	レポート
15		演習	全員の配信内容や授業への理解を確認する	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	チームマネジメント基礎1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	山下 勝弘
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2011年 - 2020年 シダックス株式会社 店舗運営 / 接客 / 調理 2018年 - 2019年 ビジネスホテルクレセント フロント業務 / 営業						
授業の学習 内容	eスポーツチームの運営経験をもとに、eスポーツチームにかかわる仕事はどんなものがあるのか どういう技術が必要、求められるのか、プロゲーマーを目指す学生はどのようなチーム選びをすればいいのか。様々なeスポーツチームの特徴などを把握 できる技術を磨く。 又、eスポーツ業界は常に変化し続けスピード感が非常に速い業界のため時事ネタを用いた座学教育も行う。						
到達目標	最終的に学生のeスポーツ業界への、“自分に合った職種”への就職成功、プロゲーマーを目指す学生はチーム選びで失敗しない心得を習得						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	eスポーツ基礎編。そもそもeスポーツ業界ってどんな業界？ / eスポーツ時事ネタ	レポート
2		演習	eスポーツ基礎編。eスポーツ業界の様々な職業たち / eスポーツ時事ネタ	レポート
3		演習	社会人基礎編。eスポーツ業界で生きていくための最低限のビジネスマナーのあれこれ / eスポーツ時事ネタ	レポート
4		演習	eスポーツ大会の成り立ち、運営方法 / eスポーツ時事ネタ	レポート
5		演習	どうチーム選びをすればいい？ eスポーツチームの特徴あれこれ / eスポーツ時事ネタ	レポート
6		演習	どうチームを作ればいい？(1)eスポーツチームの立ち上げ方	レポート
7		演習	どうチームを作ればいい？(2)選手や運営の集め方	レポート
8		演習	どうチームを作ればいい？(3)組織体制確立・人事管理	レポート
9		演習	どうチームを作ればいい？(4)チームのブランディング	レポート
10		演習	どうチームを作ればいい？(5)スポンサーの獲得	レポート
11		演習	どうチームを作ればいい？(6)チームワークのテコ入れ	レポート
12		演習	どうチームを作ればいい？(7)トラブル対応	レポート
13		演習	最終的にチームをどう持っていくか。チーム目標の再設定	レポート
14		演習	最終的にチームをどう持っていくか。チーム目標の再設定	レポート
15		演習	学んだことの総まとめ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	チームマネジメント基礎1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	山下 勝弘
学科・コース	スーパテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2011年 - 2020年 シダックス株式会社 店舗運営 / 接客 / 調理 2018年 - 2019年 ビジネスホテルクレセント フロント業務 / 営業						
授業の学習 内容	eスポーツチームの運営経験をもとに、eスポーツチームにかかわる仕事はどんなものがあるのか どういった技術が必要、求められるのか、プログラマーを目指す学生はどういうチーム選びをすればいいのか。様々なeスポーツチームの特徴などを把握 できる技術を磨く。 又、eスポーツ業界は常に変化し続けスピード感が非常に速い業界のため時事ネタを用いた座学教育も行う。						
到達目標	最終的に学生のeスポーツ業界への、“自分に合った職種”への就職成功、プログラマーを目指す学生はチーム選びで失敗しない心得を習得						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	オリエンテーション・授業内容についての説明	レポート
2		演習	【講義】チームとは何か、チームマネジメントとは何か	レポート
3		演習	【講義】チームの作り方・入り方	レポート
4		演習	【講義】チームの目標設定・方向性のすり合わせ	レポート
5		演習	【講義】チームのレベルに合った仕事内容	レポート
6		演習	【講義】チーム運営の継続 -メンバー管理-	レポート
7		演習	【講義】チーム運営の継続 -資金繰り-	レポート
8		演習	【講義】チーム運営の継続 -問題解決-	レポート
9		演習	中間まとめ・相談会	レポート
10		演習	【講義】コンプライアンス意識	レポート
11		演習	【講義】メンバー教育の重要性	レポート
12		演習	【講義】モチベーションの維持とレベルに合った教育手法	レポート
13		演習	【講義】ゲームにおける教育(コーチング)1	レポート
14		演習	【講義】ゲームにおける教育(コーチング)2	レポート
15		演習	【講義】ゲームにおける教育(コーチング)3	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
パワーポイント・エクセル・ワード・Google Chromeを使用				

科目名	プロゲーム演習1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	橋爪 旦稔
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2015 株式会社SANKO esports square イベントチームに所属し、様々なesportsイベントを経験 同年より、様々なアマチュアチームにてコーチングの経験を積む 2019 東京アニメ声優専門学校との契約を更新 様々なアマチュアチームや個人のコーチング、ワークショップを開催 現在はアマチュアチームTeam Requin、東京アニメ声優専門学校内のチームを監督中						
授業の学習 内容	<ul style="list-style-type: none"> ・大会のリプレイを見て勉強や講師とチームを組み経験を積んでいきます。 ・細かなミスや癖を修正していき、プレイの精度を上げます。 						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・出場できる大会で優勝する。 ・何も指示をもらわなくても自分で判断できる様になるー前期終了時 						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	オリエンテーション/車両なし立ち回り強化(ERANGEL、MIRAMAR) + リプレイ動画勉強	レポート
2		演習	車両有り立ち回り強化(ERANGEL、MIRAMAR) + リプレイ動画勉強	レポート
3		演習	近距離、遠距離分かれての戦闘練習(ERANGEL、MIRAMAR) + リプレイ動画勉強	レポート
4		演習	車両を使って分かれて戦闘(2人&2人・1人&3人など) + リプレイ動画勉強	レポート
5		演習	有利ポジションをとりに行く練習(安全地帯が変わる直前、変わった後) + リプレイ動画勉強	レポート
6		演習	A+B+Cクラス合同練習 + 反省会	レポート
7		演習	実力テスト + クラス替え	レポート
8		演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
9		演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
10		演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
11		演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
12		演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
13		演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
14		演習	A+B+Cクラス合同練習 + 反省会	レポート
15		演習	実力テスト + クラス替え	レポート
準備学習 時間外学習			自分の足りていない部分を練習する。他の人のプレイ動画や配信などを見て勉強する。大会の動画をみて勉強する。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プロゲーム演習1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	橋爪 旦稔
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2015 株式会社SANKO esports square イベントチームに所属し、様々なesportsイベントを経験 同年より、様々なアマチュアチームにてコーチングの経験を積む 2019 東京アニメ声優専門学校との契約を更新 様々なアマチュアチームや個人のコーチング、ワークショップを開催 現在はアマチュアチームTeam Requin、東京アニメ声優専門学校内のチームを監督中						
授業の学習内容	・基礎知識が取得し、基本的な操作が出来るようになれば次のステップに移動します。						
到達目標	・基本的な知識と技術を取得し、Aクラスへ入る。(応用授業)一前期終了時 ・ソロプレイで一位を取れるようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	オリエンテーション/基本操作練習(キャラクター)+周辺機器設定	レポート
2		演習	基本操作練習(乗り物+投げ物)+基本知識取得	レポート
3		演習	基本操作練習(乗り物+投げ物)+基本知識取得	レポート
4		演習	動画鑑賞+実戦練習	レポート
5		演習	実戦練習+リプレイ機能を使った勉強	レポート
6		演習	実戦練習+リプレイ機能を使った勉強	レポート
7		演習	A,Bクラス実戦鑑賞+実戦練習	レポート
8		演習	A+B+Cクラス合同練習+反省会	レポート
9		演習	実力テスト+クラス替え	レポート
10		演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
11		演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
12		演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
13		演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
14		演習	A+B+Cクラス合同練習+反省会	レポート
15		演習	実力テスト+クラス替え	レポート
準備学習 時間外学習		他の人のプレイ動画や配信などを見て勉強する。自分の足りていない部分を練習する。		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	開口発声基礎1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	関口美子
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	国立音楽大学教育学部卒業。1997年に劇団四季に入団。7年間に在籍。退団後はニューヨークにてゴスペルを学び、コンサートやレコーディングなどの歌を通じた活動を展開。他にも、ナレーションや吹き込み、オペラ、高校のミュージカル科、子供のミュージカル団体、ミュージカル教室等の講師としてミュージカルの歌や演技を指導。						
授業の学習内容	アニメ声優・俳優の仕事において、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、声に乗せる距離感や表現を作ることは不可欠となる。そのための発声方法(腹式呼吸)、口、のどの開き方(顔の筋力と動かし方)、体づくり(体幹と支えの筋力アップ)を学習する。本授業では基礎トレーニング、技術の理解のほか、実践的な台詞を使用し、一人台詞課題、人と交流する課題などを通して学習する。						
到達目標	アニメ声優・俳優としての実践に活かせる基礎技術を2年間で、身につける。 本授業終了時には、台本を自由に発想しながら、基礎技術が体になじんでいる状態で表現できることを目標とする。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	(オリエンテーション)基礎技術の解説、演習。一人ずつ自己紹介。自分がどんな発声か発音か、認識しこれからの目標を定める。	レポート
2		演習	(基礎トレーニングの解説、演習①)骨盤と炭田の関係、腹式呼吸、体幹について理解する。それに伴い、ストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
3		演習	(基礎トレーニングの解説、演習②)顎関節の開き方、響きの場所、のどの開き方を理解する。腹式呼吸、支えのためのストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
4		演習	(基礎トレーニングの解説、演習③)母音のかたちを理解する。腹式呼吸、支えのためのストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
5		演習	(基礎トレーニングの解説、演習④)子音の発音の原理を理解する。腹式呼吸、支えのための体づくり、開口発声	レポート
6		演習	(基礎トレーニングの解説、演習⑤)肺活量と支えを理解する。腹式呼吸、支えのための体づくり、開口発声	レポート
7		演習	(課題台詞を用い、母音と子音の関係性テクニックの解説、(連母音、連子音、鼻濁音、子音の発音など)。全身使えるようになるためのトレーニング。開口発声。	レポート
8		演習	(課題台詞を用い、母音と子音の関係性テクニックの解説、(連母音、連子音、鼻濁音、子音の発音など)。全身使えるようになるためのトレーニング。開口発声。	レポート
9		演習	(第一回試験)1～6回目講義の理解度確認。母音と子音で台詞を暗記して、一人ずつ行う。一人ずつアドバイスをします。	レポート
10		演習	(第一回試験の総括)自ら更なる向上のため同じ課題で再度挑戦します。アドバイスをします。理解を高め、習得を目的とします。	レポート
11		演習	(基礎トレーニングの解説、演習⑥)言葉を伝えることができるようになる。腹式呼吸、体幹、筋力、開口発声トレーニング。	レポート
12		演習	(基礎トレーニングの解説、演習⑦)様々な声で表現し、活舌、腹式呼吸を正確に発音できるようにする。体幹、筋力、開口発声トレーニング。	レポート
13		演習	(課題台詞を用い、演習)全身使えるようになるためのトレーニング。開口発声。	レポート
14		演習	(前期末試験)1～13回目の理解度確認。基本技術を正確に使いながら台詞を解釈し、役を生きるまでを目標とする。	レポート
15		演習	(前期末試験)1～13回目の理解度確認。基本技術を正確に使いながら台詞を解釈し、役を生きるまでを目標とする。	レポート
準備学習 時間外学習			授業内に演習したことは毎日、復習して、トレーニングを積み重ねることが必要です。また台詞課題は、貰ったら、まず暗記してきてください。紙を持たずに授業を進めます。あとは、体力を使いますので、寝不足のないよう。水などの飲み物を持ってきましょう。服装は体を動かしやすい恰好、スカート不可。筆記用具持参。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	開口発声基礎1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	関口美知子
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	国立音楽大学教育学部卒業。1997年に劇団四季に入団。7年間に在籍。退団後はニューヨークにてゴスペルを学び、コンサートやレコーディングなどの歌を通じた活動を展開。他にも、ナレーションや吹き込み、オペラ、高校のミュージカル科、子供のミュージカル団体、ミュージカル教室等の講師としてミュージカルの歌や演技を指導。						
授業の学習内容	アニメ声優・俳優の仕事において、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、声に乗せる距離感や表現を作ることは不可欠となる。そのための発声方法(腹式呼吸)、口、のどの開き方(顔の筋力と動かし方)、体づくり(体幹と支えの筋力アップ)を学習する。本授業では基礎トレーニング、技術の理解のほか、実践的な台詞を使用し、一人台詞課題、人と交流する課題などを通して学習する。						
到達目標	アニメ声優・俳優としての実践に活かせる基礎技術を2年間で、身につける。 本授業終了時には、台本を自由に発想しながら、基礎技術が体になじんでいる状態で表現できることを目標とする。						
評価方法基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	基礎技術の演習。前期末授業終了時に課題台詞を用い、一人ずつ演習する。前期で理解した技術を使えるまでを目標とする。腹式呼吸、全身を整えるためのストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
2		演習	基礎トレーニングの解説&演習①:骨盤、丹田、首の位置など、正しい体の使い方、体幹、腹式呼吸について理解する。それに伴い、ストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
3		演習	基礎トレーニングの解説&演習②:顎関節の開き方、響きの場所、のどの開け方を理解する。腹式呼吸、支えのためのストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
4		演習	基礎トレーニングの解説&演習③:母音のかたちを理解する。腹式呼吸、支えのためのストレッチ、筋力トレーニング、開口発声。	レポート
5		演習	基礎トレーニングの解説&演習④:子音の発音の原理を理解する。腹式呼吸、支えのための体づくり、開口発声。	レポート
6		演習	基礎トレーニングの解説&演習⑤:肺活量と支えを理解する。腹式呼吸、支えのための体づくり、開口発声。	レポート
7		演習	課題台詞を用いて母音と子音の関係性テクニックの解説①(連母音、連子音、鼻濁音、子音の発音など):全身使えるようになるためのトレーニング。開口発声。	レポート
8		演習	課題台詞を用いて母音と子音の関係性テクニックの解説②(連母音、連子音、鼻濁音、子音の発音など):全身使えるようになるためのトレーニング。開口発声。	レポート
9		演習	試験:1~6回目講義の理解度確認。母音と子音で台詞を暗記して一人ずつ実施→一人ずつアドバイスを出します。	レポート
10		演習	試験の総括:自ら更なる向上のため同じ課題で再度挑戦します。アドバイスを出します。理解を高め、習得を目的とします。	レポート
11		演習	基礎トレーニングの解説&演習⑥:課題台詞を用いて、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、役を生かすための、声に乗せる距離感や交流、解釈、表現を理解する。腹式呼吸、全身を整えるためのストレッチ、開口発声	レポート
12		演習	基礎トレーニングの解説&演習⑦:課題台詞を用いて、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、役を生かすための、声に乗せる距離感や交流、解釈、表現を理解する。腹式呼吸、全身を整えるためのストレッチ、開口発声	レポート
13		演習	基礎トレーニングの解説&演習⑧:課題台詞を用いて、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、役を生かすための、声に乗せる距離感や交流、解釈、表現を理解する。腹式呼吸、全身を整えるためのストレッチ、開口発声	レポート
14		演習	基礎トレーニングの解説&演習⑨:課題台詞を用いて、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、役を生かすための、声に乗せる距離感や交流、解釈、表現を理解する。腹式呼吸、全身を整えるためのストレッチ、開口発声	レポート
15		演習	後期末試験:1~13回目講義の理解度確認。基本技術を正確に使いながら台詞を解釈し、役を生かすまでを目標とする。	レポート
準備学習 時間外学習			授業内に演習したことは毎日、復習して、トレーニングを積むことが必要です。また台詞課題は、貰ったら、まず暗記してきてください。紙を持たずに授業を進めます。あとは、体力を使いますので、寝不足のないよう。水などの飲み物を持ってきましょう。服装は体を動かしやすい恰好、スカート不可。筆記用具持参。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	対抗戦基礎1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	中野 智陽
学科・コース	スーパテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	映像業界7年目です。東京フィルムセンター映画・俳優専門学校を卒業しAOIグループのnakamino株式会社に入社。アシスタントプロデューサーとして勤務しながら撮影から編集まで多岐にわたりに貫いた映像制作業務で活動しました。主にau/microsoft/panasonic/レオパレス/田中貴金属などの広告映像や法人映像、インナー映像などに従事しました。その後フリーランスとなり講師として5年が経ちました。						
授業の学習内容	パソコン周辺機器の操作・ゲーム内動作や知識などの「基本/応用」を時間かけて習得し、1人でプレイできるようになる為に学習する。						
到達目標	パソコン・周辺機器などの操作を難なくこなし、ゲームプレイが出来るようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	オリエンテーション(自己紹介・デバイス周辺機器の設定方法・SNSの注意事項・授業の流れの説明など)、コミュニケーションが取れるようになる。	レポート
2		演習	デバイス周辺機器の説明、ゲーム内基本設定ができるようになる。(グラフィック・オーディオ・コントロール・キー設定)、基本操作ができるようになる。(WASD、マウス操作、ボタン操作)	レポート
3		演習	トレーニングモード) ゲーム内基本知識が習得できるようになる。(武器・防具・バックパック・回復アイテム・その他アイテム・アタッチメント・投擲物・車両・マップの種類と詳細)	レポート
4		演習	カスタムマッチ) ゲーム内基本知識が習得できるようになる。(ピンの付け方、安全地帯・ブルーゾーン・フェーズ、ミニマップ・マップ・方角の見方、偏差撃ちについて、蘇生時間、体力ゲージの詳細、最速パラシュート、リーンの仕方、リコイル制御)	レポート
5		演習	カスタムマッチ) ゲーム内基本知識が習得できるようになる。(各マップの家の構造・街と地形把握)	レポート
6		演習	オンラインプレイ) 基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本技術を習得できるようになる。 / リプレイ) 試合後フィードバック(基本)	レポート
7		演習	オンラインプレイ) 基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本技術を習得できるようになる。 / リプレイ) 試合後フィードバック(基本)	レポート
8		演習	オンラインプレイ) 基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本技術を習得できるようになる。 / リプレイ) 試合後フィードバック(基本)	レポート
9		演習	カスタムマッチ) ゲーム内応用知識が習得できるようになる。(車両を使って遮蔽物の作り方、フラグの距離感覚&爆発時間の調整、射撃時のしゃがみ、各車両駆動位置など)	レポート
10		演習	オンラインプレイ) 基本・応用知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本・応用技術を習得できるようになる。 / リプレイ) 試合後フィードバック(立ち回り)	レポート
11		演習	オンラインプレイ) 基本・応用知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本・応用技術を習得できるようになる。 / リプレイ) 試合後フィードバック(立ち回り)	レポート
12		演習	オンラインプレイ) 基本・応用知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本・応用技術を習得できるようになる。 / リプレイ) 試合後フィードバック(立ち回り)	レポート
13		演習	オンラインプレイ) 基本・応用知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本・応用技術を習得できるようになる。 / リプレイ) 試合後フィードバック(立ち回り)	レポート
14		演習	動画鑑賞) PJS Grade1・PJS Grade2・PJS PaR 勉強観戦することで更に応用技術を習得することができる。 / オンラインプレイ) 実戦プレイ(ERANGEL・MRAMAR・SANHOK) をすることで勉強した内容を実際に行うことができるようになる。	レポート
15		演習	前期授業の振り返り / テスト をすることで後期の目標設定ができるようになる。	レポート
準備学習 時間外学習		学習内容の復習、動画鑑賞、宿題		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	対抗戦基礎1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	中野 智陽
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	映像業界7年目です。東京フィルムセンター映画・俳優専門学校を卒業しAOIグループのnakamino株式会社に入社。アシスタントプロデューサーとして勤務しながら撮影から編集まで多岐にわたりに貫いた映像制作業務で活動しました。主にau/microsoft/panasonic/レオパレス/田中貴金属などの広告映像や法人映像、インナー映像などに従事しました。その後フリーランスとなり講師として5年が経ちました。						
授業の学習 内容	レインボーシックスシーズンにおいて、実際にプログラマーとして数々の大会に出場してきた経験をもとに指導します。皆の実力を見て、そのレベルに見合った指導をしていきたいと考えています。						
到達目標	レインボーシックスシーズンの大会シーンにおいて、プログラマーと比べても遜色のない知識とプレイヤースキルをつけてもらい、いずれはプログラマーとしてデビューしてもらおう。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	基礎練習(AIMトレーニング)+実践練習(チームを組んで試合)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
2		演習	実践練習(チームを組んで試合)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
3		演習	基礎練習(AIMトレーニング)+実践練習(チームを組んで試合)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
4		演習	基礎練習(AIMトレーニング)+実践練習(チームを組んで試合)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
5		演習	実践練習(チームを組んで試合)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
6		演習	基礎練習(AIMトレーニング)+実践練習(チームを組んで試合)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
7		演習	動画鑑賞(練習試合や公式大会の動画)+実践練習(動画で見た動きを試して)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
8		演習	動画鑑賞(練習試合や公式大会の動画)+実践練習(動画で見た動きを試して)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合2試合を提出)	レポート
9		演習	実践練習(チームを組んで試合)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
10		演習	動画鑑賞(練習試合や公式大会の動画)+実践練習(動画で見た動きを試して)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
11		演習	動画鑑賞(練習試合や公式大会の動画)+実践練習(動画で見た動きを試して)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合2試合を提出)	レポート
12		演習	実践練習(動画で見た動きを試して)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)-	レポート
13		演習	実践練習(動画で見た動きを試して)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合2試合を提出)-	レポート
14		演習	実践練習(学んだ事を意識して)+リプレイ動画を見て反省会(各個人で反省したい動画を提出)	レポート
15		演習	実践練習(学んだ事を意識して)+リプレイ動画を見て反省会(各個人で反省したい動画を提出)	レポート
準備学習 時間外学習			練習試合の参加で技術の向上、動画鑑賞で知識の向上、オンライン・オフライン大会に参加して緊張感を感じる。	
【使用教科書・教材・参考書】				
選手の練習試合、大会動画				

科目名	表現基礎1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	萩原 富士 子
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	(株)アーツビジョン 声優として所属。多くのゲームやアニメに出演。						
授業の学習 内容	皆さんは初めて「声優」という職業について学ぶのかもしれませんが、少し知識がある人もいるかもしれません。「演じる」とはということなのか、「活字」を「文字」を「生きた言葉」に変えるってどういうことなのだろうか?「ころ」が一番大切な職業、メンタルが強くないとやっていけないもの、そして、自分をすべてさらけ出さなくては「表現」できない仕事です。						
到達目標	大きな声で「おはようございます」「ありがとうございました」を笑顔で言えるようになる、業界は礼に始まり礼に終わります、とても大事なことです。「演じる」とはということなのか、をしっかりと理解できること。「活字」を「文字」を「生きた言葉」に変えるってどういうことなのか、全身で感じて受け止められるようになること。「ころ」とは?メンタルを強くするには?そして、自分をすべてさらけ出さなくては「表現」できないということを理解し、自分と向かい合えるようになること。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「★1」とする。 「★1」は、各授業下記より選択ください。 (制作課題の提出率および完成度とする) (提出課題の完成度およびプレゼンレベルとする) (筆記試験点数とする) (提出レポートの内容完成度とする)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	お互いを知ることから「自己紹介」1人ずつ前に出て自己紹介をする/最初の第一歩「相手に言葉で伝える」ことの練習	レポート
2		演習	「生きた言葉」にするには? その1、「単語」を使って「心」を吹き込む/「距離」についての学び	レポート
3		演習	「生きた言葉」にするには? その2、「顔の表情」を作る、「表現」するには表情をしっかりと表に出すことが必要なのでやってみましょう	レポート
4		演習	「生きた言葉」にするには? その3、「動き」全身を使って動くことで表現に躍動感が生まれ、体感してみよう	レポート
5		演習	「ころ」を吹き込むには? 「気持ち」が入っていないと「棒読み」になります、「集中」することが大事です「気持ち」を込めてみましょう	レポート
6		演習	「ころ」とは、「感情」=「喜・怒・哀・楽」これを表現することによって、言葉に色がついていきます、「感情の解放」その1「笑う」	レポート
7		演習	「ころ」とは、「感情」=「喜・怒・哀・楽」これを表現することによって、言葉に色がついていきます、「感情の解放」その2「怒る」	レポート
8		演習	「ころ」とは、「感情」=「喜・怒・哀・楽」これを表現することによって、言葉に色がついていきます、「感情の解放」その3「泣く」	レポート
9		演習	「ころ」とは、「感情」=「喜・怒・哀・楽」これを表現することによって、言葉に色がついていきます、「感情の解放」その4「笑・怒・泣」	レポート
10		演習	「音声」を「表現」するには、「発音」「発声」「活舌」この三つ巴が完成して威力を発揮します、9回までで学んだこと「表現」と融合させましょう 1	レポート
11		演習	「音声」を「表現」するには、「発音」「発声」「活舌」この三つ巴が完成して威力を発揮します、9回までで学んだこと「表現」と融合させましょう 2	レポート
12		演習	「フリートーク&テスト準備」休み期間の経験を1分で完結に面白くトーク。(自分の喋る速度などを把握するストップウォッチなどあるといいでしょう。)	レポート
13		演習	「実技テスト」(模擬オーディション)自己PR&テキスト	レポート
14		演習	「実技テスト」(模擬オーディション)自己PR&テキスト	レポート
15		演習	「筆記テスト」自己診断テスト(前期で自分ほどのくらい成長したのかを自己採点してもらうテスト)	レポート
準備学習 時間外学習			テキストをもらったら予習する、受けた授業内容はその日のうちに自分の良かったところダメだったところの分析をして復習をする日記をつけましょう。今日はどんなことに気付いた、こんなところがダメだったなど、自分観察日記、あとで読み返すと成長したかどうか確認できたりします。	
【使用教科書・教材・参考書】				
講師が適材適所で選んだものを題材にして、生徒同士のコミュニケーション、演技についての学びにします。 筆記用具、ノート、ドリンク、アクセント辞典などを持参してください。 配布されたテキストは、全部持ってくるようにしてください。				

科目名	表現基礎1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	萩原 富士 子
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	(株)アーツビジョン 声優として所属。多くのゲームやアニメに出演。						
授業の学習 内容	皆さんは初めて「声優」という職業について学ぶのかもしれませんが、少し知識がある人もいるかもしれません。「演じる」とはどのようなことなのか、「活字」を「文字」を「生きた言葉」に変えるってどういうことなのだろうか?「こころ」が一番大切な重要な職業、メンタルが強くないてはやっていけないもの、そして、自分をすべてさらけ出さなくては「表現」できない仕事です。						
到達目標	大きな声で「おはようございます」「ありがとうございます」を笑顔で言えるようになる、業界は礼に始まり礼に終わります、とても大事なことです。「演じる」とはどのようなことなのか、をしっかりと理解できること。「活字」を「文字」を「生きた言葉」に変えるってどういうことなのか、全身で感じて受け止められるようになること。「こころ」とは?メンタルを強くするには?そして、自分をすべてさらけ出さなくては「表現」できないということを理解し、自分と向かい合えるようになること。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「★1」とする。 「★1」は、各授業下記より選択ください。 (制作課題の提出率および完成度とする) (提出課題の完成度およびプレゼンレベルとする) (筆記試験点数とする) (提出レポートの内容完成度とする)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	声優を職業とするにあたっての、思考の整理と、意識のズレ等の確認、実際の現場を再現するようなテキスト	レポート
2		演習	「喜劇台本による演技:Aタイプ」(1)(舞台形式:実際に動いて演じることで役の呼吸、動きを体感する)多種類の台本を使用、グループで演じる	レポート
3		演習	「喜劇台本による演技:Aタイプ」(2)(舞台形式:実際に動いて演じることで役の呼吸、動きを体感する)多種類の台本を使用、グループで演じる	レポート
4		演習	「喜劇台本による演技:Aタイプ」(3)(舞台形式:実際に動いて演じることで役の呼吸、動きを体感する)多種類の台本を使用、グループで演じる	レポート
5		演習	「喜劇台本による演技:Aタイプ」(4)(舞台形式:実際に動いて演じることで役の呼吸、動きを体感する)多種類の台本を使用、グループで演じる	レポート
6		演習	「喜劇台本による演技:Aタイプ」(5)(舞台形式:実際に動いて演じることで役の呼吸、動きを体感する)多種類の台本を使用、グループで演じる	レポート
7		演習	「喜劇台本による演技:Aタイプ」(6)(舞台形式:実際に動いて演じることで役の呼吸、動きを体感する)多種類の台本を使用、グループで演じる	レポート
8		演習	「喜劇台本による演技:Bタイプ」(1)(ラジオドラマ形式:動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる)上記と同じ	レポート
9		演習	「喜劇台本による演技:Bタイプ」(2)(ラジオドラマ形式:動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる)上記と同じ	レポート
10		演習	「喜劇台本による演技:Bタイプ」(3)(ラジオドラマ形式:動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる)上記と同じ	レポート
11		演習	「喜劇台本による演技:Bタイプ」(4)(ラジオドラマ形式:動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる)上記と同じ	レポート
12		演習	「喜劇台本による演技:Bタイプ」(5)(ラジオドラマ形式:動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる)上記と同じ	レポート
13		演習	「喜劇台本による演技:Bタイプ」(6)(ラジオドラマ形式:動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる)上記と同じ	レポート
14		演習	「喜劇台本による演技:Bタイプ」(7)(ラジオドラマ形式:動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる)上記と同じ	レポート
15		演習	(テスト)後期で演じた総まとめとして、実際に身に付いたかどうかの実技テスト(個人面談:オーディションスタイル)	レポート
準備学習 時間外学習			テキストをもらったら予習する、受けた授業内容はその日のうちに自分の良かったところダメだったところの分析をして復習をする日記をつけましょう。今日はどんなことに気付いた、こんなところがダメだったなど、自分観察日記、あとで読み返すと成長したかどうか確認できたりします。	
【使用教科書・教材・参考書】				
講師が題材にいいと思われるものをいくつかチョイスし、それを使って練習、音声表現に繋げていく				

科目名	舞台基礎1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	町屋圭祐
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	劇団昴に所属。舞台を主軸に、映像、吹替の演技活動も行っている。 ●主な出演作品・舞台:「アルジャーノンに花束を」(劇団昴)、「弟の戦争」(劇団俳小)、「音楽劇 母さん」(俳優座劇場プロデュース) ・テレビCM:「SONYプレイステーションクラシック」、「リクナビnext」、「コカ・コーラ社 ジョージア商品開発者編」・吹き替え:「BOLTO」セッキ役、「THE ORDER」アミール役						
授業の学習 内容	体操・声だし・シアターゲーム・即興劇・台本の抜粋を使っのシーンワーク						
到達目標	『人前での演技の緊張や恥ずかしさを減らし、言葉や身体で、相手役を動かすことが出来るようになる。』 クラスメイトとのシアターゲームや即興劇などを通して、各々が、解放された声・身体の獲得を目指す。 また、舞台台本を実際に使い、台詞を覚える事や、人前で演技をすることに楽しさを感じられるようになる事を目指す。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	自己紹介、授業概要、基本となる体操・声出し	レポート
2		演習	緊張とリラックス、身体を使ったシアターゲーム … 自分の身体を意識し、癖や緊張を見つけて行く事で、リラックスした心身状態の実感を目指す。	レポート
3		演習	緊張とリラックス、身体を使ったシアターゲーム … 全身を使い、相手役との即興的なやり取りを通して、大きな身体表現が出来るようになる。	レポート
4		演習	言葉を使ったシアターゲーム … 相手役への言葉を使ったアプローチを通して、人を動かすことが出来る、エネルギーを持った言葉の獲得を目指す。	レポート
5		演習	ステイタスゲーム … 階級・立場の違いをイメージし、演技に影響を与えていく①	レポート
6		演習	ステイタスゲーム … 階級・立場の違いをイメージし、演技に影響を与えていく②	レポート
7		演習	シーンワーク①(少人数の台本・演技) … 台本の読解の仕方を学び、台詞を覚え、互いに相手を動かし合う演技を目指す 1	レポート
8		演習	シーンワーク①(少人数の台本・演技) … 台本の読解の仕方を学び、台詞を覚え、互いに相手を動かし合う演技を目指す 2	レポート
9		演習	シーンワーク①(少人数の台本・演技) … 台本の読解の仕方を学び、台詞を覚え、互いに相手を動かし合う演技を目指す 3	レポート
10		演習	シーンワーク②(複数人数の台本・演技) … 台本の読解の仕方を学び、台詞を覚え、複数の相手役を互いに動かし合う演技を目指す 1	レポート
11		演習	シーンワーク②(複数人数の台本・演技) … 台本の読解の仕方を学び、台詞を覚え、複数の相手役を互いに動かし合う演技を目指す 2	レポート
12		演習	シーンワーク②(複数人数の台本・演技) … 台本の読解の仕方を学び、台詞を覚え、複数の相手役を互いに動かし合う演技を目指す 3	レポート
13		演習	シーンワーク②(複数人数の台本・演技) … 台本の読解の仕方を学び、台詞を覚え、複数の相手役を互いに動かし合う演技を目指す 4	レポート
14		演習	期末テストに向けての台本配付・稽古	レポート
15		演習	期末テスト(シーン演技)	レポート
準備学習 時間外学習			習慣として、身体を動かすこと、人と会話をする事、人や物を観ること、知らないことに興味を持つこと。	
【使用教科書・教材・参考書】				
筆記用具、配付プリント				

科目名	舞台基礎1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	町屋圭祐
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	<p>劇団昴に所属。舞台を主軸に、映像、吹替の演技活動も行っている。</p> <p>●主な出演作品・舞台:「アルジャーノンに花束を」(劇団昴)、「弟の戦争」(劇団俳小)、「音楽劇 母さん」(俳優座劇場プロデュース)</p> <p>・テレビCM:「SONYプレイステーションクラシック」、「リクナビnext」、「コカ・コーラ社 ジョージア商品開発者編」・吹き替え:「BOLTO」セッキ役、「THE ORDER」アミール役</p>						
授業の学習 内容	体操・声だし・シアターゲーム・即興劇・台本の抜粋を使ってのシーンワーク						
到達目標	上記の【学習内容】を用いて、相手や周りを動かす大きなエネルギーでパフォーマンスができるようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「★1」とする。 「★1: 声や身体で、相手を動かすことが出来ているか。(技術点40%)」						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	【学習内容】を用いる①: 全身を使い、相手を動かすことができるようになる 1	レポート
2		演習	【学習内容】を用いる①: 全身を使い、相手を動かすことができるようになる 2	レポート
3		演習	【学習内容】を用いる①: 全身を使い、相手を動かすことができるようになる 3	レポート
4		演習	【学習内容】を用いる②: 【進級公演】授業の発表でベストなパフォーマンスができる声と体を準備できるようになる。	レポート
5		演習	【学習内容】を用いる③: 人前でも、独りでパフォーマンスできるようになる 1	レポート
6		演習	【学習内容】を用いる③: 人前でも、独りでパフォーマンスできるようになる 2	レポート
7		演習	【学習内容】を用いる④: 【進級公演】授業の発表準備が、独りでもできるようになる。	レポート
8		演習	【学習内容】を用いる⑤: 全身を使い、相手を動かすことができるようになる 1	レポート
9		演習	【学習内容】を用いる⑤: 全身を使い、相手を動かすことができるようになる 2	レポート
10		演習	【学習内容】を用いる⑤: 全身を使い、相手を動かすことができるようになる 3	レポート
11		演習	【学習内容】を用いる⑤: 全身を使い、相手を動かすことができるようになる 4	レポート
12		演習	【学習内容】を用いる⑥: 進級公演に向けた、大きな表現ができるようになる 1	レポート
13		演習	【学習内容】を用いる⑥: 進級公演に向けた、大きな表現ができるようになる 2	レポート
14		演習	【学習内容】を用いる⑥: 進級公演に向けた、大きな表現ができるようになる 3	レポート
15		演習	【進級公演】授業と続けて『進級公演』のキャスティングオーディションを行う	レポート
準備学習 時間外学習		与えられた台本の読み込みをし、台詞を覚えてくる。その上で、自分とは与えられた役をどう演じてみたいか考えてくる。		
【使用教科書・教材・参考書】				
動きやすい服装、筆記用具。				